

REV'n'GE!

#143

Retro Emulator Vision and Game

Hans' Adventure

Snoopy: The Cool Computer Game

ALTRE RECENSIONI: Il Postino * Ocean Conqueror * The Fear * Fight Night * Elven Warrior * Baron * Chopper Strike * Brides of Dracula * Pandora * Woom * Operacion Fallida * Tutankham * Street Fighter II Champion Edition * Walker * Lunar Lander * Miner 2049er * Encyclopedia of War * Enduro Racer * Wonderboy * Emlyn Hughes International Soccer * Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV

RECENSIONI CONSOLE: Othello * Dragon: The Story of Bruce Lee

Retro gaming

In emulazione!

La tua rivista

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



EDITORIALE NUMERO 143

Un numero molto strano per il fatto che ho avuto difficoltà a mettere delle medaglie d'oro e quindi ho temuto che questa volta la Top 3 sarebbe stata formata da titoli con la medaglia d'argento. E' difficile trovare una situazione simile dato che tre medaglie d'oro (a parte i ripescaggi che sono solitamente giochi famosi che trattai nei primi numeri) si riescono sempre a trovare tra a titoli nuovi, mai recensiti. Può capitare che sulla carta o dalle immagini potreste pensare che sia scontato che siano belli, ma poi durante la prova mi rendo conto che non è così.

Ormai ci stiamo avvicinando alla fine dei ripescaggi anche se mancano ancora tanti titoli da "rimasterizzare" per metterli in Inglese e avere così tutte le recensioni leggibili da tutti e non solo dagli Italiani. Già sto pensando a cosa fare dopo che questa sezione sarà tolta. Oppure ridurre il numero di pagine da gestire, controllare e correggere e più facile anche la traduzione dell'edizione in Inglese.

Probabilmente tolta questa sezione riprenderò quella per gli Educativi che ora è stata integrata nell'ultima sezione della rivista e rimettere tutto come era prima.

Buona lettura



Postino II - Commodore 64

Le avventure del postino attaccato e bombardato dai suoi abitanti continuano in questo secondo capitolo.



Big Ben - Commodore 64

Un gioco di piattaforme molto colorato e sulla carta carino. Non lo conosco e lo proverò per la prima volta quando lo recensirò.



Enchanted - Amstrad CPC

Non è un gioco di magia, non ci sono battaglie epiche tra cavalieri e draghi!
E' un pinball di quelli tradizionali a 8-Bit con una grafica di piccole dimensioni.



Energy - ZX Spectrum

E' uno sparattutto a scorrimento orizzontale curato davvero bene nella parte statica ricca di dettaglio e colori.

Anche questo, per me, è sconosciuto e quindi lo proverò la prima volta durante la recensione.

ANTEPRIME #144



Grandhara - Sharp X1

Un RPG vecchio stile che ha una grafica davvero bella e che dovrebbe essere divertente da giocare a parte la lingua che è in Giapponese.



Androne - TRS-80 CoCo

Interessante gioco 3D labirintico vettoriale che sembra molto giocabile e divertente.



Happy Fret - MSX

Un gioco di piattaforme caratteristico con la sua bella grafica e forse anche la giocabilità dovrebbe essere strepitosa (spero di non sbagliarmi).



Heavy Barrel - Apple II

Uno sparatutto verticale che dovrebbe essere molto carino e anche ben riuscito. Mi ricorda un gioco per Console che ho recensito molti numeri fa.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



MEDAGLIE



Sommario Numero #143**Febbraio 2023**

Baron	BBC	15
Brides of Dracula	Amiga	18
Chopper Strike	TRS-80 CoCo	16
Dragon: The Story of Bruce Lee	Jaguar	38
Elven Warrior	ZX Spectrum	12
Emlyn Hughes International Soccer	8/16 Bit	34-35
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV	CDTV	43
Encyclopedia of War	ZX Spectrum	31
Enduro Racer	Amstrad CPC	31
Fear	Amstrad CPC	11
Fight Night	Apple II	13
Hans' Adventure	MSX	12
Lunar Lander	Atom	25
Miner 2049er	FM-7	25
Ocean Conqueror	Commodore 64	10
Operacion Fallida	Amiga	22
Othello	Super Vision 8000	37
Pandora	Atari ST	19
Postino	Commodore 64	9
Snoopy: The Cool Computer Game	CDTV	37-38
Street Fighter II Champion Edition	Commodore 64	24
Tutankham	Commodore 64	22
Walker	Scorpion ZS 256	24
Wonderboy	8/16 Bit	32-33
Woom	PC98	20



8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



E' un gioco decisamente sconosciuto e forse anche esteticamente vi stordisce un po' perché la prima impressione non è buona. Mai giudicare però un libro dalla copertina e quindi è ora di vederlo più dettagliatamente. Come dice il suo nome interpretate un postino che giornalmente deve portare lettere e giornali direttamente nelle cassette postali delle case.

vestirvi e aerei che perdono il carico o sganciano bombe proprio quando vi vedono. Eh sì, la vita di un postino è davvero molto difficile.

Non siete un guerriero e non avete nessuna arma per difendervi e l'unica cosa che potete fare è saltare le auto ed evitare le bombe e altri oggetti che cadono dal cielo e dalle finestre. Tra di questi ci sono alcuni oggetti che sembrano utili a fare punti e altri che vi lasciano dei dubbi se sono letali oppure no.

Arrivati davanti alla porta dell'ufficio postale dovete tirare la leva dl joystick in basso e premendo il pulsante di fuoco prendete la lettera e poi dovete andare nelle varie case e fare la stessa cosa, davanti alla porta, per consegnarla.

La difficoltà non è solo evitare di perdere le tre preziose vite, ma



Iniziate la giornata uscendo di casa per andare alla posta a prendere il vostro carico di lavoro attraverso la città che è composta da altri vari edifici di forme e altezze diverse, mentre l'ufficio postale è indicato con un'insegna caratteristica.

Lo scopo del gioco non è solo quello di consegnare la posta, ma anche rimanere in vita perché durante il percorso incontrate delle auto che tenteranno di in-



anche scoprire quale è il palazzo giusto dove consegnare la lettera. Il gioco ha varie fasi dove cambia il tipo di nemico da affrontare, ci sono alcuni palazzi diversi e aumentano le lettere da consegnare.

Inizialmente la sensazione è quella di un gioco banale e non cambia nemmeno dopo, però è strutturato in modo tale da farvi venire voglia di impegnarvi e cercare di vedere le varie fasi e i vari tipi di nemici.

Tecnicamente carino in ogni sua parte per farvi passare un po' di tempo come alternativa ad altri titoli.

Ho già detto praticamente tutto nella recensione. E' un gioco senza tante pretese anche dal punto di vista estetico e di giocabilità, ma è in grado di farsi apprezzare e farvi divertire più di altri anche complessi dal punto di vista realizzativo. Fateci qualche partita e vi divertirte.



1986, LUIGI RECANETTES

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	6
GLOBALE	6,7



Avete una mappa che dovrebbe aiutarvi a raccapezzarvi, ma in realtà è un caos di informazioni anche se c'è tutto quello che vi serve non sapete come applicarle alla navigazione. Non potete creare una rotta e quindi dovete seguire a vista guardando nel quadro comandi la direzione dove si trova un bersaglio.

"Barra a dritta ... Avanti 1/4 ... Quota Telescopio ... Riferimento Bersaglio a ... Bombe di profondità Comandante! ... Immersione Rapida..."

La vita a bordo di un sottomarino durante un conflitto militare non è semplice perché a differenza di una nave dove potete sempre e comunque vedere il cielo e respirare aria pulita, siete dentro una nave che è letteralmente una scatola di sardine per lo spazio ridotto con il rischio di rimanere sott'acqua al buio pesto perché l'elettricità viene dai motori e senza altre fonti di luce diventa un guaio.

Questo gioco vi mette nei panni di un intero equipaggio alla guida di un sottomarino per completare

Le missioni sono tutte preparate per affrontare una serie di nemici che vanno distrutti e poi ritornare

POSITION TABLE	
X	Y
C1:48.000	55.166
C2:16.634	31.899
C3:48.585	32.584
C4:79.429	32.284
D1:67.276	19.999
D2:27.276	35.999

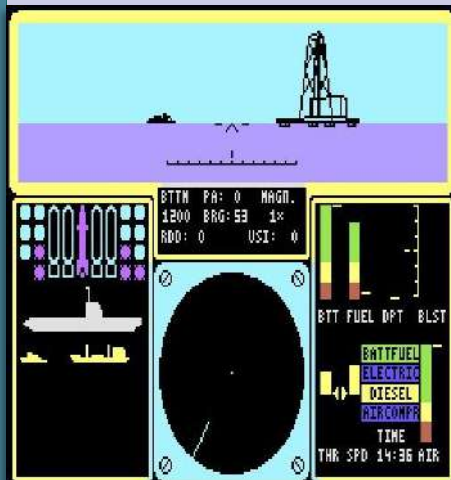
al porto di partenza.

Durante la missione potete attraccare ai vostri porti per le riparazioni, il rifornimento di munizioni e di carburante. Fate attenzione a non sparare contro i vostri porti perché se li danneggiate non potete più usarli e sarete da soli con le risorse limitate ad affrontare navi da guerra veloci e potenti.

Interfaccia buona che mostra una parte dedicata al mondo in 3D poligonale trasparente, comunque, ben fatto e poi un quadro comandi che riepiloga tutte le funzioni di un sottomarino; potete accedere alle varie funzioni con la tastiera e il joystick.

Con questa semplice interfaccia non sembra un simulatore, ma lo è al 100% e vi invoglia di certo a provare e riprovare perché come ogni simulatore navale richiede tempo e c'è anche tanta frustrazione quando le cose non vanno come volete voi.

Qualche problema a usare la mappa caotica, difficoltà a trovare le rotte e poi non c'è una quota periscopio o almeno non è spiegato bene come attivarla e quindi per la maggior parte del tempo navigherete come foste una nave.

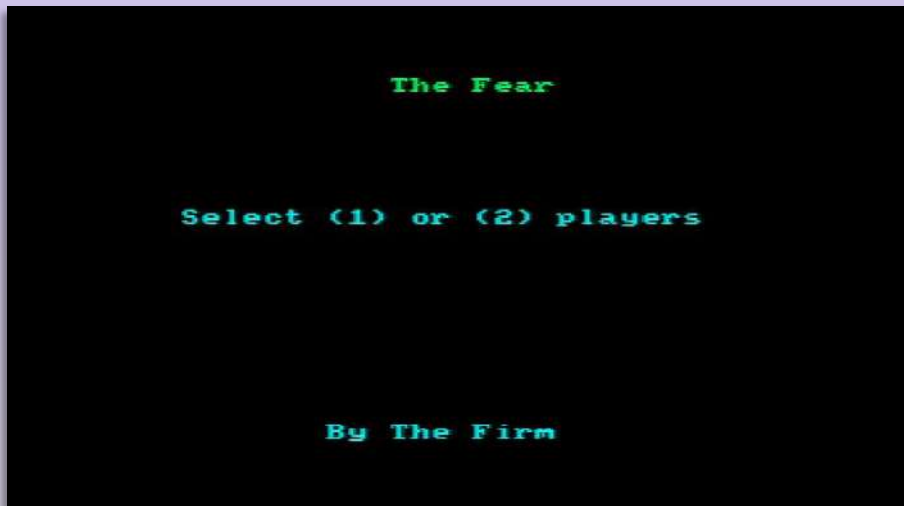


una serie di missioni in una non precisata guerra (non è dato sapere dal manuale se lo scenario è la Seconda Guerra Mondiale o una guerra moderna. La schermata del titolo mostra un sottomarino moderno).



1988, RACK-IT

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,7



Difficoltà esagerata per questo sistema di controllo davvero complicato e anche per il fatto che i nemici sono molto resistenti fin da subito e attaccano in massa.

E' ispirato a *Gauntlet* con i mostri che escono dalle loro tane all'infinito e quindi dovete distruggerle alla svelta mentre i nemici vi attaccano da tutte le direzioni.

Come trama e come clone di *Gauntlet* ha del buon potenziale rovinato da un sistema di controllo assurdo. Dimenticavo: non potete sparare in alto e in basso, ma solo destra e sinistra!

La scelta è stata casuale perché questo gioco è il seguito di *Storm* dove è iniziata l'avventura in cui i protagonisti, Prince Storm e Wizard Aggravain erano partiti per recuperare l'artefatto leggendario e potente conosciuto come FEAR.

La situazione non è cambiata e insieme al vostro compagno di avventure dovete tornare nelle miniere di Una Cum dopo aver scoperto, tramite l'aiuto della figlia di Aggravain, Silver e del suo amato Prince Frost che FEAR è custodito in quelle nefaste miniere. Oltre a questa importante missione dovete anche salvare Lady Corinne, l'amata di Prince Storm.

Il viaggio vi porta nella parte nord del monastero dei monaci

eremiti che un tempo custodivano FEAR, il solo e unico luogo dove questo artefatto può stare senza creare problemi.

Durante questa avventura dovete affrontare molti mostri demoniaci e attenzione a non raccogliere i



fiori (lo dice il manuale).

Quando finisce il caricamento potete leggere quello che è successo nel primo capitolo e alcuni suggerimenti per affrontare questa parte nel modo migliore.

Giocate solo con la tastiera messa in un modo orrendo perché è stato previsto un secondo giocatore e quindi ve la dovete dividere con un vostro amico.

Se giocate da soli i tasti sono i seguenti: **AZCV** e **Caps Lock** per sparare. Va bene per i tasti movimento, ma la posizione del tasto per usare l'arma è davvero priva di senso avendo a disposizione il tasto "spazio".



Bella la grafica che ricorda il gioco da cui trae ispirazione e anche la meccanica di gioco è quella.

Peccato che tutto sia rovinato da tasti messi male e che nella frenesia delle battaglie vi porta a sbagliare a mettere le dita sulla tastiera e poi ha una difficoltà mal calibrata.



1987, M.A.D.

GRAFICA	9
SONORO	4
GIOCABILITA'	3
LONGEVITA'	0
GLOBALE	4



E' un gioco relativamente moderno perché uscito nel 2010 dall'MSX Dev di quell'anno successivamente alla sua prima apparizione nel 2009 con il nome "Escape from Dwarves' Goldmine".

Siete un monaco e vi perdetevi in una lastricata foresta e subito siete accerchiati dai fantasmi che vi spingono a cadere in buco che poi si rivelerà l'entrata di una miniera di Nani abbandonata, tuttavia, piena di mostri.

Essendo sottoterra non c'è ricambio d'aria e quindi dovete superare ogni livello prima che quest'ultima si esaurisca.

E' un gioco arcade a scorrimento laterale, avete l'aria che funziona come il tempo, avete le vite e per ciascuna di esse un po' di energia, avete un arma per difendervi dai nemici. In ogni livello dovete trovare una chiave che apre l'uscita dal livello in corso.



but it was a hell for enter the abandoned dwarves' mine, which was full of monsters.



Una cosa decisamente carina è che avete una mappa che è oscurata e che si illumina mano a mano che procedete ed è importante per evitare di tornare nelle stanze già visitate e non perdere tempo a trovare l'uscita del livello che è una scala che vi porta al piano superiore e così via fino a trovare l'uscita.

Un gioco che vi appassiona non appena premete il pulsante del joystick e cominciate ad esplorare queste miniere con una difficoltà davvero ben calibrata in cui incontrate nemici sempre più pericolosi un po' alla volta.

Il terreno è leggermente isometrico e questo vi permette di spostarvi per evitare i nemici oppure essere colpiti da creature volanti.

La musica sempre presente e una fluidità di scorrimento così rara da trovare su un MSX vi tengono incollati al monitor per parecchio tempo e già alla prima partita potreste completare diversi livelli.



Gioco eccellente in ogni cosa: giocabilità, idee nella struttura per renderlo appetibile come pochi altri titoli su questa piattaforma e poi una musica che si adatta bene allo stile di gioco.

Gold

2010, THE PETS MOTS

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



La Boxe è uno sport che da una parte permette di mantenere il fisico allenato e in forma, ma dall'altra è un'attività un po' violenta per i traumi che il nostro corpo, soprattutto la testa, subisce dopo ogni incontro. Con questo titolo rivivate in maniera virtuale e senza nessun pericolo questo sport in cui dovete partecipare ad un torneo e sconfiggere 11 avversari via via più forti e caratterizzati ciascuno da alcune caratteristiche di combattimento e un "super pugno", una sorta di colpo speciale. Per essere più interessante avete la possibilità di crearvi il vostro atleta, dargli alcune abilità e an-

vincere tutti gli 11 incontri. Tra le varie modalità di gioco (il torneo multiplayer è riservato so-



lo a chi ha la versione su disco o cartuccia) c'è l'allenamento singolo oppure insieme ad uno Sparring Partner.

Devo dire che la parte di creazione dell'atleta è molto bella anche se poi dopo aver salvato, sullo schermo non era lui. Dovete fare attenzione perché quando iniziate il torneo dovete scrivere esattamente il nome dell'atleta che avete creato altrimenti lui usa quello predefinito (come è successo a me).

Le mosse sono semplici da fare: basta tenere premuto il pulsante di

fuoco e muovere la levetta in ogni direzione.

I vostri avversari hanno il "Super Pugno" che lo usano quando si trovano alle strette o quando li mettete all'angolo riempiendoli di pugni.

Alcuni di questi colpi speciali sono al limite del regolamento, ma a quanto pare consentiti. Voi non li avete e quindi dovete stare attenti e non lasciare scampo al vostro avversario.

Un gioco di Boxe che si è rivelato molto buono anche durante il combattimento con una difficoltà ben calibrata e facilità di usare le mosse. Potete giocare con un atleta predefinito oppure crearvelo voi stessi.

Bronze

1985, ACCOLADE

GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	9
GLOBALE	7,5

che modificarlo esteticamente e quindi dare vita a tornei infiniti in cui creare il boxer perfetto per



Elven Warrior



COPYRIGHT 1989

JK + JBS

L'immortalità è sempre stato un traguardo di molte civiltà del passato, un qualcosa tra mito e realtà e molti romanzi e fiabe hanno raccontato ai bambini fino agli adulti di improbabili crociate per trovare un modo di vivere in eterno, tuttavia, perdendo il gusto di vivere le cose belle di ogni giorno. Siete un elfo che sta cercando la stessa cosa (*ma gli elfi non erano già immortali in molte opere letterarie?*) e per farlo dovete trovare un libro che contiene gli ingredienti per creare una pozione. Purtroppo una perfida strega vi ha fatto visita e ha distrutto ogni cosa del vostro laboratorio, ogni pozione, ogni ingrediente è ridotto in cenere. Nella disperazione vi guardate intorno per vedere se qualcosa si è salvato dalle fiamme e per fortuna il libro dell'immortalità non è andato distrutto.

SCORE 000050 HEALTH



04 24 00 00 00 00 00 00

SCORE 000450 HEALTH



02 16 00 00 00 00 01 01

Il vostro scopo è semplice: dovete esplorare l'ambiente circostante in cerca di quattro pozioni e portarle al calderone magico.

La vostra missione è ostacolata da nemici che dovete evitare e distruggere ad ogni per non perdere l'energia per l'unica vita che avete. Se cadete su delle punte o in acqua il gioco termina all'istante.

Gli elfi sono sempre stati abili arcieri e voi non siete da meno perché l'unica arma che avete è appunto un arco con delle frecce per distruggere i nemici mortali, mentre quelli indistruttibili dovete evitarli. Per le varie stanze trovate altre armi per cercare di completare la vostra missione nel modo migliore.

E' un gioco di piattaforme, ma non potete saltare in obliquo e quindi solo in verticale. Questo vi obbliga a seguire dei percorsi obbligati per raggiungere le pozioni e quindi anche superare diverse

schermate per arrivare al vostro obiettivo.

Alcuni oggetti sono posti in modo da farvi sbagliare perché una volta raggiunto non c'è più modo di uscire perché non c'è una piattaforma nelle vicinanze. Non so se è stata una scelta voluta o qualche bug non testato a fondo.

Attenzione che le frecce, seppure tante, non sono infinite e quindi dovete anche cercarle in giro.

Dal punto di vista estetico davvero bello che malgrado il color clashing mostra un dettaglio curato e buone animazioni. Anche la difficoltà è ben calibrata per non farvi venire l'ansia di affrontare orde di nemici.

Un gioco Spectrum allietato anche da una grafica molto fluida a cui manca purtroppo l'audio perché è totalmente silenzioso sia di musica che di effetti sonori nelle versione 48k che, tuttavia, non lo penalizza!

Gold

1989, PLAYERS

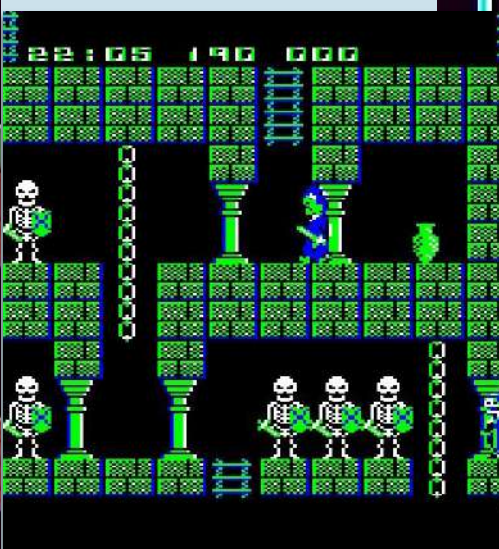
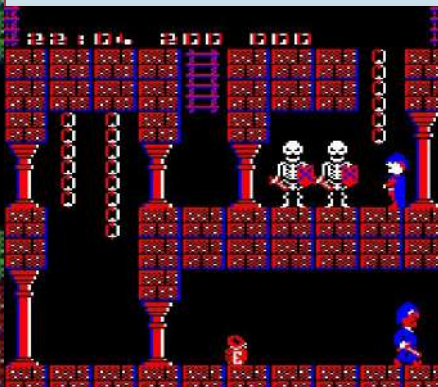
GRAFICA	10
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9



Un titolo che mostra due impatti estetici molto diversi: da una schermata di caricamento colorata ad un totale monocromatismo durante l'avventura. Ed è questa cosa che mi ha spinto a giocarlo e raccontarvelo.

Non so quale è il vostro scopo, tuttavia, in alcune stanze incontrate un nemico armato che va affrontato se volete continuare su quel percorso altrimenti ne cercate un altro. Il controller è la tastiera e i tasti sono messi male, ma se volete giocare non avete altra scelta. Il gioco è una chiavica! Non vi viene permesso di fare nulla. I nemici sono ovunque e

Lo sputo o quello che sembra non li distrugge o non li stordisce. Alcuni di loro sono impossibili da saltare e anche se lo fate, basta sfiorarli per perdere energia e tornare al punto di ingresso di quella stanza.



Un titolo decisamente sconosciuto perché non è mai stato commercializzato come un gioco singolo e lo trovavate solo all'interno della compilation commerciale "Play It Again Sam 11".

E' un gioco di piattaforme arcade a scorrimento multiplo caratterizzato da una bella grafica con questa parte estetica monocromatica per lo sfondo, gli oggetti e i vari abbellimenti che trovate nelle varie stanze. Anche voi venite in parte ricolorati in base alle stanze così come alcuni nemici.

Alcune di queste sono completamente viola, verdi, rosse, azzurre e forse questa scelta cromatica vi fa venire voglia di esplorarlo ancora di più.

non potete nemmeno decidere di sacrificare l'energia per superarli perché venite respinti al punto della stanza da cui siete entrati. Avete un'arma che è uno sputo perché si vede che aprite la bocca e lo fate. Non serve a nulla perché i nemici lo ignorano e quindi ad un certo punto la frustrazione prende il sopravvento. Lo scopo credo sia quello di fuggire da questo castello cercando dei percorsi alternativi per superare i mostri, ma ad un certo li dovete affrontare e non funziona.

Probabilmente appena lo vedete sembra il classico gioco di piattaforme che anche con difficoltà riuscite in qualche modo a vincere. Purtroppo questo non vi dà nessuna soddisfazione perché ogni cosa è letale e ad un certo punto non trovate nemmeno più un percorso in cui trovare una via d'uscita. Graficamente non è neanche così male. Peccato!



1989, SUPERIOR

GRAFICA	9
SONORO	4
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	3
GLOBALE	5



CHOPPER STRIKE ©1983 COMPUTER SHACK BY JOHN CRANE



me nel 1983. Anche con tutta la buona volontà e cercare di ritrovare la nostalgia per quel periodo, offrono troppo poco e spesso mi chiedo come è stato possibile affezionarmi a titoli del genere.

I giochi scadenti c'erano anche quando li compravo negli anni 80 e 90, anche se non avevo il coraggio di criticarli dopo averli pagati anche a caro prezzo. Oggi si può finalmente sfogare quello che ho provato dopo averli caricati la prima volta.

Ogni tanto ritornano quei giochi con gli elicotteri che devono attraversare territori nemici per annientare la minaccia dell'ennesi-

SCORE: 1400
HIGH: 000
CHOPPERS: 1



Avete un solo raggio laser che è multi direzionale in base alla direzione che date all'elicottero e dato che non c'è un reale scopo per riuscire a farvi giocare per un po' dovete evitare di colpire dei civili o dei prigionieri perché uccidendoli perdete una vita.

Ci sono anche dei silos di carburante che li potete colpire, ma non vi servono a nulla perché avete benzina infinita.

Vi bastano pochi secondi per capire quanto sia noioso per un solo motivo: manca lo scopo.

Un livello senza fine in cui dovete solo fare punti non ha la forza di farvelo giocare per tanto tempo.

Retro giocare a questi titoli, nel 2023, non riesco più ad amarli co-

mo invasore, altre volte per salvare i prigionieri di guerra con delle grafiche che vanno dalle più semplici in 2D a quelle in 3D ricche di poligoni e texture.

Questo gioco è per il CoCo e quindi uno sparatutto a scorrimento orizzontale che riprende un po' il concetto dei primi anni 80 e che dovrebbe comunque far divertire il giocatore.

La meccanica di gioco è molto simile a *Scramble* e *Super Cobra* con un livello senza fine in cui dovete semplicemente sopravvivere e cercare di rimanere in vita il più a lungo possibile e alla fine potete mettere il vostro nome in classifica.

SCORE: 600
HIGH: 2300
CHOPPERS: 2



Generalmente il CoCo ha dei bei giochi, interessanti e in grado di coinvolgere il giocatore di turno.

Questa volta no perché è uno sparatutto che pur clonando *Scramble* non ha niente che possa farlo ricordare. Niente trama, niente scopo.

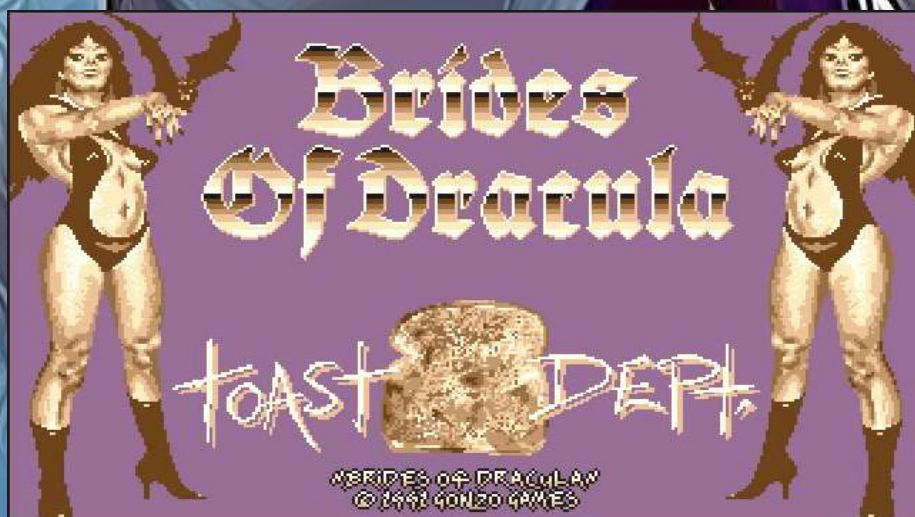
1983, COMPUTER SHACK

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	0
GLOBALE	4,5

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

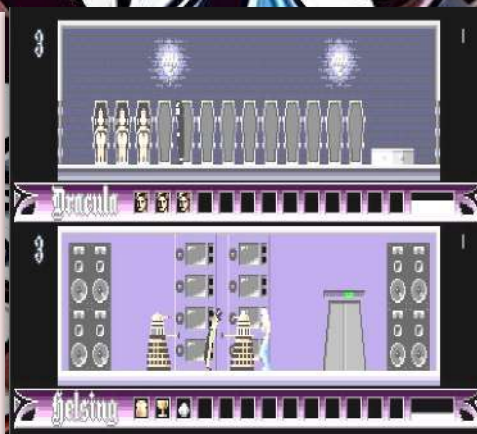


Dracula è un malvagio vampiro che vuole costruire a forza di morsi una sua specie per conquistare il mondo e allo stesso tempo nella forma umana è attratto dalle donne e quindi vuole avere delle mogli che, tuttavia, non gli daranno mai affetto e amore. Questi esseri gli servono come scudo contro coloro che vogliono distruggerlo.

E' un'avventura a tutti gli effetti con la differenza che giocate con il joystick in una visuale laterale che lo rende più arcade per il modo di interagire con i personaggi che incontrate e per quanto riguarda l'esplorazione. Come in ogni avventura di questo tipo avete un inventario per raccogliere degli oggetti che vi servono per completare la vostra missione.

Quale è la vostra missione?

Il gioco è simile a *Spy vs Spy* in



cui voi contro il computer (o un amico) controllate a scelta Dracula o Van Helsing.

Con il primo dovete cercare 13 donne da mordere e trasformare in vampiri, mentre il secondo deve cercare 13 oggetti letali per distruggere Dracula.

Come nel gioco da cui tra ispirazione avete lo schermo diviso in due parti dove voi e il computer (o un amico) vi sfidate per riuscire a completare gli obiettivi prima dell'altro e quando vi incrociate potete combattere uno contro l'altro.

Nei panni di Dracula una volta che le donne sono diventate vampiri vi difendono con le loro arti magiche oscure oppure (dato che vi seguono come cagnolini) le portate a dormire nelle bare dove sono al sicuro. Se ne trasformate 13 e le mettete nelle bare avete vinto.

Nei panni di Van Helsing dovete trovare gli oggetti che vi servono per sconfiggere il vostro avversario

rio e fare in modo che le ragazze non finiscano tra i denti di Dracula.

Con entrambi i personaggi esplorate delle stanze in cui potete vedere alcuni tributi ad altri personaggi come, ad esempio, i Dalek!

Devo dire che mi aspettavo qualcosa di più simile al gioco da cui trae ispirazione soprattutto per la gestione dei personaggi. Sono troppo fragili e vedere Dracula morire per i morsi dei topi mi fa scappare la voglia di continuare. Stessa cosa vedere Van Helsing difendersi a scarpate contro dei cani e perdere vite.

E' vero che potete trovare armi più potenti, ma resta da vedere se avete voglia di cercare. Non è come *Spy vs Spy* e forse questo lo condanna alla mediocrità.

Dopo una bella introduzione davvero horror in stile, appunto, Dracula avete un clone di *Spy vs Spy* decisamente fatto bene dal punto di vista estetico con anche tantissime animazioni ben curate.

E' la giocabilità che mi lascia un po' perplesso perché i nemici di uno o dell'altro sono troppo fanatici nel senso che Dracula muore con i morsi dei topi e Van Helsing sbranato da un cane.

Se fosse stato più clone di *Spy vs Spy* a tema Dracula sarebbe stato epico.



1992, GONZO GAMES

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6,7





Un centro di ricerca Inglese coadiuvato da scienziati Europei realizzano l'astronave Pandora dotata di un sofisticato computer che è molto più avanzato di quelli del passato, del presente e pure del futuro.

Questa unità ha il compito di controllare lo stato di salute di un equipaggio formato da esseri umani e androidi e fornire tutto il supporto per gestire la loro vita in un viaggio lunghissimo alla scoperta di nuovi pianeti e magari anche di nuove forme di vita.

Dopo circa 200 anni l'astronave, inaspettatamente sta rientrando sulla Terra e allarmati da questa cosa venite inviati voi, un operatore intergalattico di salvataggio, per scoprire quello che sta acca-



dendo a bordo, il motivo per questo cambio di rotta improvviso e



soprattutto raccogliere artefatti alieni per essere analizzati sulla Terra.

E' un'avventura arcade perché viene gestita interamente con il joystick, avete un inventario per raccogliere e usare gli oggetti che trovate in giro, dai cadaveri che troverete a bordo e poi prenderne altri contrattando con dei personaggi che incontrate.

Questi ultimi sembrano esseri umani, donne e uomini anche se si comportano in maniera strana perché vi attaccano appena vi vedono e quando siete vicini a loro scoppia una lite in stile cartone animato umoristico in cui si vede una nuvola e i pugni di uno dell'altro che ruotano vorticosamente (davvero bella questa scenetta). Attenzione che non è un combattimento automatico perché dovete colpire il vostro avversario e sconfiggerlo. Avete solo una vita.

Se trovate delle armi dovete colpire gli avversari a distanza perché se vi avvicinate di nuovo questa scenetta in cui non è detto che riuscite a sopravvivere.

La meccanica di gioco assomiglia ad una via di mezzo tra *Gauntlet* e *Alien Syndrome* in cui dovete esplorare l'astronave, raccogliere importanti prove e alcune di queste le dovete rubare e contrattare. Gli oggetti che recuperate potete metterli all'interno dello shuttle che è ancorato alla Pandora (è un buco sul pavimento con la scritta "Chute").

Un'avventura arcade interessante come idea che piace all'inizio, ma poi quando vedete la casualità delle situazioni diventa frustrante e senza senso.

Un gioco diverso dal solito in cui dovete esplorare l'astronave Pandora affrontando l'equipaggio che vi è ostile per una ragione che non comprendete. Anche i sistemi di difesa interni sono tutti contro di voi.

Un gioco basato sulla casualità perché i combattimenti anche quando capite come si risolvono li perdete senza un vero motivo e con una sola vita vi scappa la voglia di riprovare.



1988, FIREBIRD

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6,7



WOOM
(C) 1984
ALU

Un brutto giorno vi risvegliate in uno strano mondo chiamato Woom formato da varie stanze verticali una sull'altra e dovete trovare un modo per scappare scendendo da una all'altra per trovare la fuga da questo mondo.

In queste stanze ci sono trappole e altre cose che vi osservano per impedirvi di lasciare questo luogo, ma per fortuna ci sono anche delle chiavi che dovete raccogliere per passare ad una nuova stanza di questo enorme labirinto.

E' essenzialmente un gioco di piattaforme in cui evitare le trappole, evitare il contatto con i mostri e raccogliere dei cristalli per trovare l'uscita verso un'altra stanza.

Non avete armi per difendervi se



non la vostra abilità nel salto. I cristalli che dovete raccogliere si trovano sullo schermo in uno specifico ordine e quando li avete presi tutti si apre un passaggio nella parte più bassa dalla stanza da cui potete accedere ad un'altra.

Dato che avete solo il salto come vostra unica abilità non siete comunque in grado di saltare da una piattaforma all'altra e quindi dovete farvi aiutare da alcune cose presenti sullo schermo come dei funghi trampolino.

I cristalli che raccogliete servono a farvi uscire dalla stanza, ma li potete lanciare contro i nemici per ucciderli. Tranquilli che le stanze sono a scorrimento a destra e sinistra e ci sono sempre cristalli da trovare.

Attenzione che lanciando i cristalli potete distruggere anche alcuni di questi funghi e se lo fate in un piano dove ce ne è uno solo è finita, dovete ricominciare tutto da capo perché non avete modo di andare avanti.

Non avete delle vite, ma solo 3 punti di energia che decrescono ogni volta che venite in contatto con un mostro. I salti li potete fare in avanti e non siete in grado di saltare da una piattaforma all'altra, dovete farlo solo usando i funghi e questo allunga di parecchio l'esplorazione della stanza che va fatta in maniera accurata e non rimanere intrappolati in piani dove non ci sono funghi. Potete anche correre, ma non potete saltare durante la corsa. Dovete correre fino quasi al punto di salto e contemporaneamente smettere di correre e saltare.

Gioco semplice come concetto, ma divertente con un livello di sfida ben calibrato e una grafica seppur non da PC98 molto accurata.

Un gioco di piattaforme molto carino del quale la grafica conta fino ad un certo punto perché qui c'è una sfida interessante e anche ben calibrata e ben costruita.

L'unica cosa negativa è il sonoro che è abbastanza inesistente.



Silver

1984, SYSTEM SACOM

GRAFICA	9
SONORO	4
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8,2

GIOCCHI

R E C E N T I



Operacion Fallida

Ancora una volta l'Amiga protagonista di questa sezione di giochi recenti con un picchiaduro progressivo a piattaforme con grandi stanze esplorabili in ogni direzione. Siete un soldato Russo con la tipica divisa all'interno di un edificio nazista accompagnati da una musica Russa molto popolare. Seppur l'ambiente è pericoloso non ci sono tanti nemici e inizial-

mente è una libera esplorazione con porte da aprire tramite degli interruttori alle volte non sempre molto visibili oppure nascosti in altri piani.

I nemici sono i perfidi nazisti, ma zombi e li riconoscete dal modo di camminare e anche dalla grafica molto curata e dettagliata. Siete armati, ma questi esseri sembrano immuni al vostro fucile e infatti i vostri colpi si infrangono sui loro corpi.

Dovete fuggire da questa base e/o trovare delle armi adatte a distruggerli.

Graficamente molto curato come già accennato, tuttavia, lo scorrimento in presenza di una massiccia grafica del fondale tende a rallentarla in maniera drastica. Gira comunque su un Amiga 500 con 1 MB di RAM.

Buona musica, ma un po' ripetitiva.



2022, HIERRO	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8

COMMODORE 64



Tutankham

Un conversione dall'originale Arcade per il Commodore 64 in cui siete un ladro di tombe e questa volta vi siete introdotti in quella di Tutankhamun per cercare ogni genere di tesori nascosti e diventare ricchi. La Tomba è, tuttavia, protetta da creature che sono a guardia della

mummia del faraone e dovete evitarle principalmente oppure ucciderle.

Le stanze da esplorare sono create come dei labirinti viste lateralmente, mentre voi potete muovervi come se la visuale su di voi è dall'alto. Questo però non vi aiuta con le armi perché potete sparare solo a destra e sinistra.

I mostri si rigenerano in continuazione dalle loro tane e non potete fermarvi e ucciderli tutti perché sono infiniti. Dovete correre, evitarli, prendere chiavi per aprire le porte e uccidere quando siete in difficoltà.

Quando vi muovete in una direzione non vi potete fermare dove vi pare e questo non fa che aumentare la difficoltà.

Bello graficamente e buona giocabilità generale. Difficile anche a livello più semplice.



2022, LC-GAMES	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8,2

**RECENSIONI
BREVI**



STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

Esce finalmente una nuova edizione di questo gioco per il Commodore 64 (al momento di questa recensione è ancora una demo) in cui si cerca di migliorare quell'orrore uscito nel 1992 con una grafica bruttissima e una giocabilità inesistente.

Questa volta, come altre produzioni moderne per questa piattaforma, le cose sembrano essere deci-

samente migliori.

Introduzione fedele all'Arcade, qualità musicale più che discreta, schermata introduttiva sbalorditiva e scelta dei vari personaggi proprio come ci si aspetta da Street Fighter II.

Le mosse vengono bene di ciascun personaggio. E' una demo, ma sembra completa perché i personaggi ci sono tutti, potete giocare contro il computer e contro un amico.

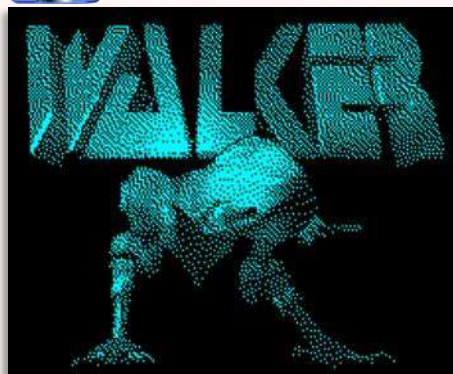
Ogni livello ha la sua musica tipica e questa volta la grafica, pur ancora decisamente pixellosa è molto più definita dell'altro titolo e le animazioni dei personaggi vi lasceranno a bocca aperta.

Una conversione impossibile realizzata magnificamente. Non vedo l'ora di giocare alla versione finale e di vedere cosa cambia dalla demo che, ripeto, sembra già completa.



2022

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,2



Walker

Un'altra conversione impossibile perché sullo ZX Spectrum hanno portato lo sparatutto per Amiga che vantava una grafica incredibile e con una introduzione cinematografica.

Con una grafica tipicamente Spectrum (monocromatica) avrete davanti uno sparatutto che non vi

farà invidiare la versione Amiga per la qualità grafica generale con tanto di parallasse.

E' una demo e quindi manca il sonoro e le varie missioni, ma da quello che vedrete è anche questo un titolo da cui ci si aspettava una versione mai arrivata purtroppo. Rimane un esercizio di stile decisamente promettente.

Ovviamente non gira su un normale Spectrum, ma sullo Scorpion ZS 256.

SCORPION ZS 256



1996, ALIEN FACTORY

GRAFICA	10
SONORO	
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	
GLOBALE	9,2



LUNAR LANDER

Famoso gioco Arcade in cui migliaia se non milioni di giocatori hanno tentato di far atterrare la capsula lunare emulando l'impresa del primo uomo sulla Luna.

Era questo lo scopo di questo titolo e quanti di noi hanno distrutto la capsula proprio un attimo prima di appoggiarsi alla piattaforma di atterraggio.

Questa versione è la stessa in cui

dovete riuscire ad atterrare nella piattaforma indicata sullo schermo usando i razzi di spinta verticali per impostare la velocità di discesa e poi quelli laterali per spostarvi a destra e sinistra.

Un titolo che è sempre bello giocare perché non è facile lottare contro la gravità della Luna soprattutto nel momento in cui vi avvicinate al terreno.

Lo scopo è quello di far atterrare più capsule per poi passare ad un nuovo livello più difficile.

ATOM



198?

GRAFICA 9

GIOCABILITA' 9

LONGEVITA' 9

GLOBALE 9



MINER 2049ER

E' un gioco che all'epoca ebbe un'idea innovativa perché mescolava diversi giochi in un solo. Può essere visto come una variante di *Donkey Kong* per come sono costruiti i livelli, *Pac-Man* per il fatto che prendendo certi oggetti potete distruggere i mostri semplicemente colpendoli e poi camminando

sulle piattaforme le colorate e quando avete finito passate ad un nuovo livello.

Lo scopo principale è quello di cercare dei tesori per fare più punti possibile, tuttavia, per superare i livelli li dovete colorare facendo attenzione a dei mostri che non potete combattere se non prendendo gli oggetti che trovate. Un'altra difficoltà è che una volta che scegliete una direzione non vi fermate più anche se potete cambiare direzione di marcia. Ci sono delle scale per collegare le varie piattaforme e per salire dovete fermarvi esattamente in mezzo ad una di queste e automaticamente salite. Non potete cadere da altezze troppo elevate altrimenti perdete una delle vostre vite.

Una buona giocabilità, divertente e poi anche dal punto di vista estetico davvero ben curato e colorato.

FM-7



1994, COMPTON

GRAFICA 9

SONORO 6

GIOCABILITA' 9

LONGEVITA' 8

GLOBALE 8

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers



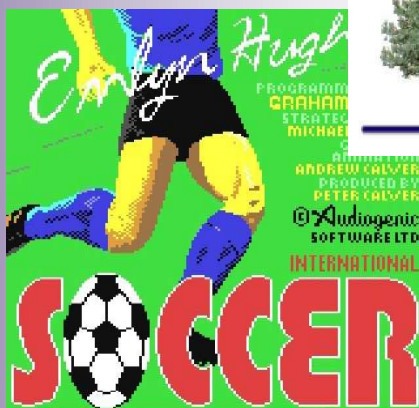
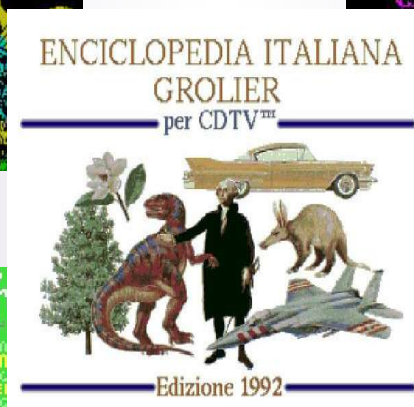
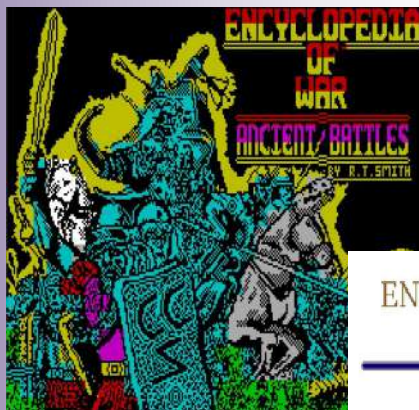
www.retro-gamers.it

RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





Encyclopedia of War, 1989 - CCS

Il nome di questo gioco fa pensare ad una sorta di

Enciclopedia multimediale su questo tema. In realtà è un gioco di guerra strategico.

Il nome completo è "Encyclopedia of War: Ancient Battles" e si svolge nel periodo dell'antica Roma e lo scopo è di simulare della battaglia.

Il giocatore ha un set di armi che tecnologicamente vanno dai primordi fino alla caduta dell'Impero Romano di Occidente nel 475 A.D.

Il gioco vi permette di disegnare sia il campo di battaglie sia le unità, poi gestire queste ultime e infine iniziare la battaglia.

Il gioco ha anche degli scenari e delle mappe già costruite per aumentarne la longevità.

La versione per Spectrum provata è quella 128k nella speranza di non avere problemi di memoria su alcuni aspetti del gioco che è strutturato come quello degli scacchi con le forze del giocatore che sono messe sul campo di battaglia come delle pedine e che vanno spostate a turni.

Un gioco molto colorato in ogni sua parte. Le pedine che rappresentano le varie unità sono colorate in base al tipo e questo aiuta a capire quale di queste state usando.

Anche il campo di battaglia è stato ben rappresentato come nella miglior tradizione di questi giochi, quindi con un fiume che lo attraversa, alberi e montagne; ricorda le mappe di Ultima I, anche se non a quel livello di dettaglio.

Le battaglie sono testuali e automatiche quindi tutto abbastanza



Enduro Racer, 1987 - Activision

E' un gioco che inizialmente fu rilasciato dalla Sega in modalità Arcade e che vedeva il giocatore guidare una moto in gara "Enduro" in cinque livelli con strade piene di ostacoli, salti da capogiro e altri motociclisti.

Lo scopo del gioco è molto semplice: finire ogni livello entro il tempo limite e possibilmente arrivare primi all'ultimo livello, evitando i motociclisti avversari, cercando di non cadere a terra e perdere tempo prezioso.

Questa versione per Amstrad CPC riproduce abbastanza bene (tenendo conto dei limiti della macchina) la giocabilità del gioco originale.

E' una versione che però mostra le caratteristiche del CPC in questo tipo di visuale: la grafica è monocromatica e trasparente, tuttavia, il livello di dettaglio è elevato e molto fedele all'originale.

Lo scorrimento è molto scattoso, ma non male per la giocabilità che resta davvero ottima e vi divertite parecchio anche perché tra voi motociclisti non c'è un reale contatto e quindi l'unica cosa che dovete preoccuparvi è rimanere in pista.

Ho giocato alla versione originale e questa versione Amstrad è davvero ben fatta. Lo voglio ribadire ancora una volta perché è stato riprodotto tutto molto bene con tantissimi oggetti a bordo strada. Manca solo la strada ondulata che simula il terreno accidentato, ma non è un elemento importante per la valutazione finale.

La versione Amstrad, per la gestione delle collisioni con gli altri motociclisti forse è leggermente più facile della versione da sala giochi, ma vi da una giocabilità davvero travolgente e ve lo raccomando.



veloce e senza nessuna sequenza o immagine descrittiva.

Si tratta proprio di uno strategico in senso stretto, molto più simile al gioco degli scacchi dove le vostre pedine (qui le unità) devono mangiare le pedine dell'avversario.

Per gli amanti di questo tipo di strategici, Encyclopedia of War, è sicuramente un gioco da provare, mentre per chi non li ama particolarmente può impostare tutte le variabili di gioco e poi lasciare che sia il computer a scannarsi con se stesso.

E' la versione 128k, ma il gioco non ha ne musica ne effetti sonori, quindi decisamente deludente per non aver sfruttato la memoria aggiuntiva che viene usata immagino per la gestione delle mappe e delle unità.





AMSTRAD CPC

Questa conversione è realizzata molto bene perché il personaggio è disegnato bene, molto fedele all'originale. Tutti gli elementi



del gioco ci sono così come la grafica per il fondale e tutto il resto.

Buona anche la difficoltà con nemici che si comportano esattamente come nella versione Arcade e divertenti anche le sequenze di morte o quando barcolla contro un ostacolo.

Purtroppo questa versione soffre di una lentezza mostruosa nello scorrimento che si traduce in movimenti a scatti che in certi momenti impediscono di superare certi punti. Dovete fare dei salti che prevedono il superamento di un oggetto letale e l'atterraggio su una piattaforma subito dopo. Questa scattosità dell'azione vi impedisce di fare un buon salto e vi obbliga a sfruttare l'ultimo pixel disponibile che spesso si conclude però perdendo una vita.

Avete cinque vite che sembrano tante, ma perdere l'arma in certi punti rende inutile proseguire per la lentezza dello scorrimento, soprattutto quando tra voi e una piattaforma c'è un mostro.

Bella conversione per quanto riguarda la grafica colorata, il sonoro e nel globale abbastanza fedele all'originale. Peccato davvero per uno scorrimento osceno che impedisce di giocare in determinate situazioni che rende del tutto inutile avere ben cinque vite a disposizione.



E' un gioco Arcade di piattaforma che nella versione da sala giochi ha avuto un buon successo per essere divertente con personaggi buffi e diverso dal solito. Guardandolo non sembra così difficile, ma lo è perché perdete le vite anche senza essere attaccati dai nemici.

Avete una barra di energia che rappresenta sia il tempo per completare le varie sezioni dei livelli sia la vostra energia che perdete in alcune situazioni. Generalmente la collisione con un nemico vivente vi porta alla perdita di una vita, mentre se scontrate contro dei sassi presenti sul terreno perdete energia e la dovete ricaricare mangiando dei frutti che trovate lungo il percorso.

La trama non certo delle più innovative perché Tom Tom, l'eroe di turno, deve salvare la sua ragazza rapita da un malvagio stregone attraverso dieci livelli formati da 4 sezioni che si ripetono tutte uguali in ciascuno livello e poi affrontate le 10 incarnazioni dello stregone alla fine di ciascuno di essi.

Per compiere queste missioni Wonder Boy (così siete chiamati) è armato solo di un'ascia primitiva e alcuni bonus che appaiono durante il gioco che gli daranno dei

poteri temporanei. Quando perdete una vita Tom Tom non ha più armi disponibili e dovete proseguire per il livello in cerca dell'arma e alcune sezioni sono davvero difficilissime.

Per fortuna trovate sempre l'ascia intorno a voi oppure rinchiusa dentro un uovo.

E' un titolo che malgrado sia uscito parecchi anni fa continua ad avere un buon rapporto con i videogiochi tanto che continua ad essere giocato anche grazie al fatto che è stato convertito per tante piattaforme oggi facilmente emulabili.



COMMODORE 64



Rispetto alla versione Amstrad CPC questa conversione fa vedere le caratteristiche del C64 nello scorrimento molto fluido senza

arrancare in nessuna situazione.

La grafica è molto bella e dettagliata anche se non eccessivamente vivace nei colori (questo è sempre stato il bello il brutto di questo computer).

La difficoltà è molto elevata e quindi anche qui ci sono tante vite a disposizione e purtroppo la barra dell'energia scorre troppo rapidamente e alle volte non fate tempo a prendere un frutto che la sua carica finisce subito. Un gioco in cui soffermarsi un attimo a vedere le difficoltà del livello e come superarle può farvi perdere una vita.

La versione Commodore 64 ha la doppia velocità e anche questo determina la riuscita della missione: normalmente camminate a passo svelto, ma tenendo premuto il pulsante di fuoco, cominciate a correre. E' l'unico modo per sopravvivere alla perdita di energia troppo rapida. Correndo però rischiate di non fermarvi in tempo quando vi trovate davanti un nemico.

Qualche sbavatura qua e là, ma generalmente un ottimo gioco per chi ancora usa questa macchina. Anche musica ed effetti sonori insieme sono una gioia per le vostre orecchie e aiutano parecchio la giocabilità.

Dopo aver provato la versione CPC sono praticamente due gocce d'acqua. Sull'Amstrad colori più vivaci, ma uno scorrimento orrendo. Sul C64 colori sbiaditi, ma scorrimento perfetto.



MASTER SYSTEM

E' un gioco fatto in casa dalla Sega per il proprio hardware e quindi è la versione migliore fra le varie conversioni perché molto più



fedele graficamente delle altre anche se la giocabilità è un po' messa a dura prova dal controller.

Rispetto alle conversioni per gli home computer qui c'è un dettaglio sicuramente molto elevato sia negli sprite sia nel fondale dove hanno cercato di fare una conversione il più possibile identica all'originale.

La difficoltà non è molto elevata perché la barra di energia è più corta, decresce più lentamente e vi dà più tranquillità nell'affrontare le varie sezioni. I livelli sono decisamente accurati e la posizione degli oggetti, dei bonus, ma anche il comportamento dei nemici è uguale all'Arcade e quindi sapete già cosa aspettarvi.

Come detto all'inizio di questo commento, il controller ha forse un difetto. Avete i pulsanti indipendenti perché uno è dedicato a sparare e gli altri due a saltare. Esatto! Ci sono due tipi di salto e questo vi riporta a quel discorso della doppia velocità del C64 in cui bisogna correre per fare salti più alti. Qui non correndo lo dovete fare con un secondo pulsante. Durante il gioco questa cosa complica un po' le cose perché non è normale due tasti per saltare e un po' vi complica la vita.

In generale, tuttavia, è la conversione migliore, la più fedele con una grafica molto dettagliata, colori vivaci, brillanti. Audio di buona qualità così come gli effetti.



ZX SPECTRUM



La versione Spectrum è completamente monocromatica, abbastanza dettagliata anche se un po' meno accurata rispetto alle

versione CPC e C64.

La grafica è forse troppo di piccole dimensioni, ma questo non incide sulla giocabilità, mentre invece quello che incide sono i rallentamenti dello scorrimento.

Qui i rallentamenti non sono come quelli orrendi della versione Amstrad, ma sullo Spectrum rallenta di più o di meno in certe situazioni, soprattutto quando c'è un oggetto di troppo. Questo rallentamento porta anche ad un rallentamento della musica.

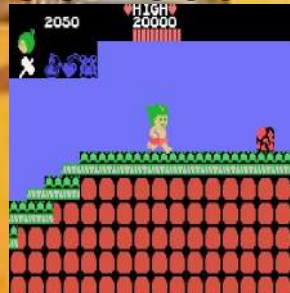
L'audio è presente insieme agli effetti sonori durante il gioco e di buona qualità e sorprende parecchio conoscendo un po' in generale l'audio di questo piccolo Home Computer.

Di solito la grafica monocromatica su Spectrum porta un dettaglio identico all'originale, ma con Wonder Boy non è così. Grafica generale, comunque, buona.

La Giocabilità più o meno rimane simile alle altre conversioni anche se questi rallentamenti non sono belli da vedere e nemmeno ascoltare questi rallentamenti dell'audio sincronizzati con la grafica piena di cose da gestire.



SG-1000



Prima di vedere questo gioco bisogna fare una premessa su questa macchina: Si tratta di una Console, ufficialmente per il mercato interno giapponese anche se poi qualche unità è stata venduta in Europa e su di questa si baserà il Master System.

Questa conversione di Wonder Boy è molto spartana in cui mantiene, comunque, la sua giocabilità malgrado uno scorrimento scattoso che in alcuni momenti non incide più di tanto, mentre in altri diventa un problema soprattutto nelle sezioni dove ci sono piattaforme sospese nel vuoto o sul mare.

Rispetto all'originale e alle altre conversioni è meno preciso, meno fedele e il protagonista ha subito una modifica estetica decisamente più da anime che da videogioco.

E' la Console papà del Master System, ma risente molto delle limitazioni hardware che portano ad una conversione che deve essere quasi completamente rifatta per questo hardware e i risultati non sono comunque tanto buoni.

Grafica lenta e scattosa con qualche imprecisione anche nelle collisioni. Ha una musica davvero carina e orecchiabile, ma non basta per farvelo godere.





E' un gioco di calcio che ha segnato una svolta su computer, creando un'atmosfera di una giocabilità estremamente complessa che prima era molto superficiale e priva di spessore.

Il gioco fece il suo debutto su Commodore 64 che mostrava il primo gioco di calcio con un grande realismo e fu subito un successo mondiale soprattutto perché il gioco del calcio è uno degli sport più seguiti. Divenne "IL" gioco di calcio su computer.

Questo titolo fu ispirato a *International Soccer*, il primo gioco di calcio uscito per C64 fatto dalla stessa Commodore nel lontano 1983 e la somiglianza con Emlyn Hughes è notevole e per molti anni i fan pensarono che questo ne fosse il seguito. In realtà questo gioco non ha niente a che vedere con il titolo Commodore anche se condivide la grafica durante la partita. Questo titolo porta un nuovo realismo sul gioco del calcio che prima non esisteva.

Una delle caratteristiche di questo Emlyn Hughes era l'accuratezza gestionale prima della partita e delle squadre.

Nel gioco sono presenti otto Nazionali ognuna con il proprio colo-

re, la propria formazione, le proprie caratteristiche e il tutto era totalmente modificabile in modo che i giocatori potessero crearsi la squadra dei loro sogni.

Il realismo era anche dato dal fatto che ogni giocatore in campo poteva fare ogni tipo di azione come, ad esempio, colpi di testa, scivolate o commettere falli.

Il gioco prevedeva anche di fare una partita Amichevole, una Coppa, un Campionato e una Lega.

Le due versioni che ho recensito sono quelle per Commodore 64 e Amiga (è uscito anche per altri Home Computer).

La **versione per il C64** era graficamente identica a International Soccer e quindi molto semplice sia come disegno, colori e campo.

La **versione per Amiga** sfrutta il nuovo hardware mostrando una grafica notevolmente superiore con un audio più convincente anche se un Amiga non ancora sfruttato come si deve.

La versione a 16-Bit ha un campo di calcio molto realistico e gli stessi giocatori sono disegnati davvero bene con i colori che cercano di riprodurre al meglio la maglia originale.

La visuale di gioco è in 2D di lato, il campo è isometrico e la partita è molto gestibile e ricorda anche parecchio i giochi moderni come FIFA e PES (come visuale predefinita).

Una differenza davvero sostanziale con il primo gioco di Commodore è la parte gestionale prima della

partita che ora è davvero ricca di opzioni di ogni genere. Queste opzioni sono in grado di cambiare radicalmente il gioco: si può decidere la direzione dei calci, se abilitare l'autogol, i punti per la vittoria, il numero dei sostituti, il livello di difficoltà e tanto altro ancora. Si possono modificare anche i colori della maglie ufficiali e le opzioni sono tantissime per permettervi di personalizzarlo al massimo.

La parte gestionale vi mette a disposizione le tabelle riassuntive del Campionato in corso, della Coppa con i punti fatti, le classifiche, le partite da disputare settimana dopo settimana.

AMIGA



E' il primo vero gioco di calcio in cui nasce il realismo che poi migliorerà sempre di più nei giochi a seguire. I giocatori ora hanno libertà

di fare tutte le azioni che ci si aspetta. Molte sono le opzioni per migliorare la giocabilità e anche la possibilità di creare la propria Nazionale del cuore o addirittura creare squadre di Club. Le varie modalità di gioco che vanno dall'Amichevole al Campionato passando per le Coppe e la Lega non fanno che aumentarne la longevità, malgrado ci siano solo 8 Nazionali a disposizione.

Amiga non sfruttata ancora al massimo, ma già si vede quello che saranno i giochi di Calcio su questa piattaforma.



COMMODORE 64



International Soccer, 1983

Questo è il primo gioco di calcio della Commodore che in effetti assomiglia molto graficamente a Emlyn Hughes International Soccer sempre su C64, ma questo in particolare è molto primitivo perché non ha il realismo.

I giocatori non hanno nessun tipo di azione da fare, quindi niente colpi di testa, niente scivolate e niente falli. Per rubare palla all'avversario basta mettersi sulla traiettoria dell'altro giocatore tenuto dal computer o da un amico per levargliela e arrivati presso la porta avversaria si può solo calciare senza precisione. I colpi di testa come detto non ci sono, ma la palla può rimbalzare a caso sulla testa di un giocatore e poi finire in porta, ma è casuale, non viene fatto di proposito.

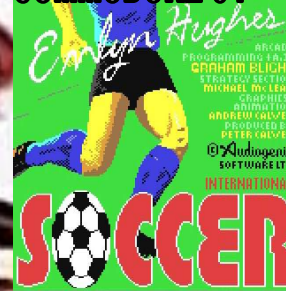
I passaggi non esistono anche perché passando la palla al compagno, questo non la prende e quindi diventa un gioco solitario. Chi ha la palla cerca di arrivare in porta e se la perde, il controllo passa automaticamente al giocatore più vicino e con questo si tenta di fare gol.

Pochissime opzioni di gioco che prevedono solo di cambiare colore alle due squadre e impostare il livello di difficoltà se si gioca contro il computer.

La durata della partita è fisso e dura parecchio. E' comunque una pietra miliare nei giochi del calcio perché stato uno dei primi che poi ha dato il via a tutti gli altri.



COMMODORE 64



Come si vede i due giochi sono molto simili graficamente ed è per questo che su C64 molti pensavano che questo titolo fosse il seguito di International Soccer.



Emlyn invece è nuovo e funziona in maniera totalmente diversa e ha tante nuove funzioni che quello di

Commodore non prevedeva. Ci sono tante opzioni che vi permettono di personalizzarlo in tutte le sue parti.

Tecnicamente è molto buono perché ha un miglioramento nella giocabilità, nella fisica dei movimenti dei giocatori che ora hanno quasi tutte le principali azioni di un realistico gioco di calcio.

Devo dire che anche io ci ero cascato vedendo il gioco la prima volta, dato che graficamente non c'è tanta differenza dal gioco di Commodore, ma ad una più attenta analisi visiva si vedono le differenze soprattutto sui banner pubblicitari a bordo campo davvero ben fatti, ben disegnati, ben definiti e di aziende reali.

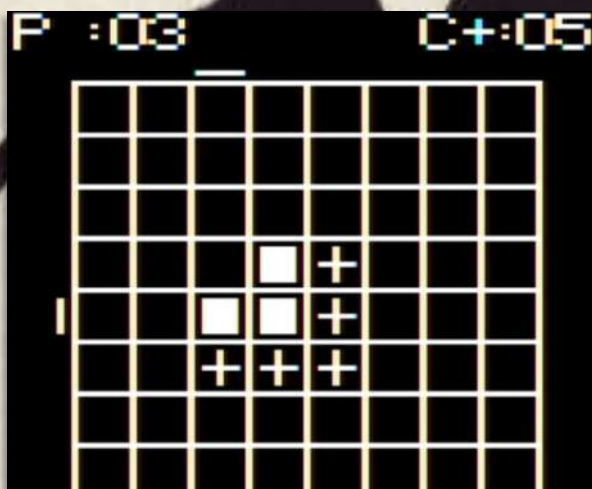
Anche guardando bene il campo ci sono dei miglioramenti come il pallone realistico nei colori, nel modo di rotolare rispetto a quella sfera bianca di International Soccer.

Delude un po' dal punto di vista grafico troppo simile al gioco del 1983.



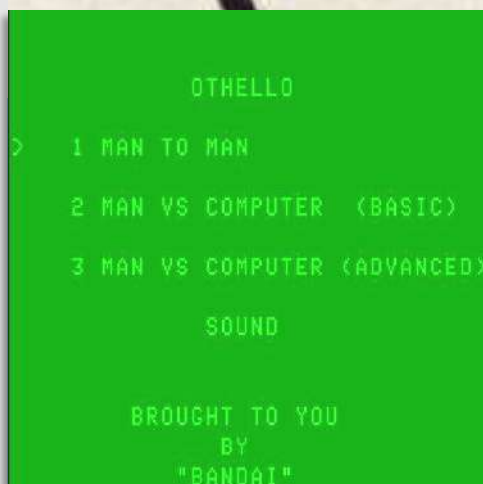


Console Forever



zione è un po' più complicato perché i tasti associati per emulare il controller sono messi male.

Con un po' di pratica comunque potete tranquillamente giocare e forse divertirvi a lungo per il tipo di genere che piace sempre.

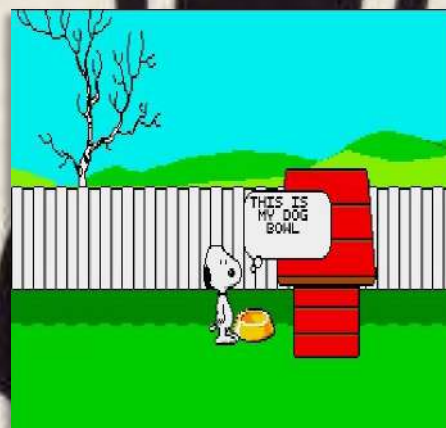


E' un gioco, relativamente, di relax perché non ci sono battaglie o combattimenti all'ultimo sangue. Dovete, tuttavia, usare il cervello per attuare una tattica per sconfiggere il vostro avversario cercando di riempire lo schermo con le vostre pedine e vince chi dei due ne avrà di più quando non c'è più spazio sulla scacchiera. Potete giocare con un vostro amico oppure contro il computer. Le pedine sono di due tipi: un quadrato e una croce. Con la Console usate il controller e va tutto bene. Se usate l'emula-

Un gioco del 1979 che di certo non puntava alla grafica, ma alla sfida tra due giocatori e la buona riproduzione del gioco da tavolo.



1979, BANDAI	
GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	6
GLOBALE	7



Un semplice gioco arcade senza troppe pretese che consiste nel trovare degli oggetti e portarli in uno specifico posto per andare avanti con la storia.

Un'avventura dedicata ai bambini, ma anche ai grandi perché usa i famosi personaggi Peanuts molto famosi come Charlie Brown, Snoopy e tutti i personaggi della serie.

Il gioco ha ben poco da offrire al giocatore esperto e abituato a risolvere enigmi spesso impossibili o senza senso e qui potrebbe annoiarsi parecchio.

L'idea di questo gioco è quello di mostrare una grafica paragonabile al cartone animato o



del fumetto basato su questi personaggi e vederli in azione sul proprio CDTV con le loro tipiche animazioni facciali (vi ricordate la faccia pensierosa di Charlie Brown quando viene messo di mezzo dai suoi amici nelle varie strampalate situazioni?).

Non è difficile, ma non così facile come può sembrare.

E' il gioco dei Peanuts con la loro grafica strepitosa perfettamente riprodotta sul vostro Amiga CDTV in un gioco arcade dedicato per lo più ai bambini.

Gold

1991, EDGE

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9



E' il gioco basato su Bruce Lee in cui dovete compiere la vostra missione in una modalità di combattimento in stile Street Fighter e vincere ogni duello per poter proseguire nella trama fino allo scontro finale.

I combattimenti sono basati sull'energia "Chi" che assimilerete duello dopo duello per meglio prepararvi per affrontare i lottatori che incontrate sempre più forti.

Non essendo un picchiaduro progressivo, ma basato esclusivamente su dei duelli è un po' difficile perché già dal primo non sono semplice le cose. Non avete armi speciali o colpi di fantascienza come accade in altri titoli e dovete affidarvi solo a mosse di kung-fu.

Questo comporta di fare mosse a caso nella speranza di colpire gli avversari che di contro hanno



tecniche speciali e alle volte tirano fuori delle armi per darvi il colpo di grazia.

Tecnicamente niente da eccepire: grafica di alto livello, ma sonoro non eccellente.

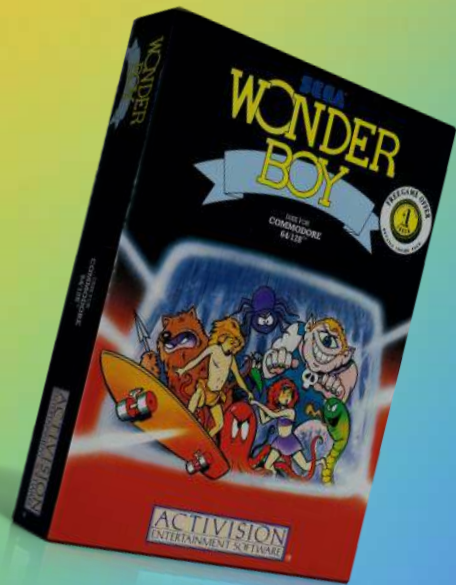
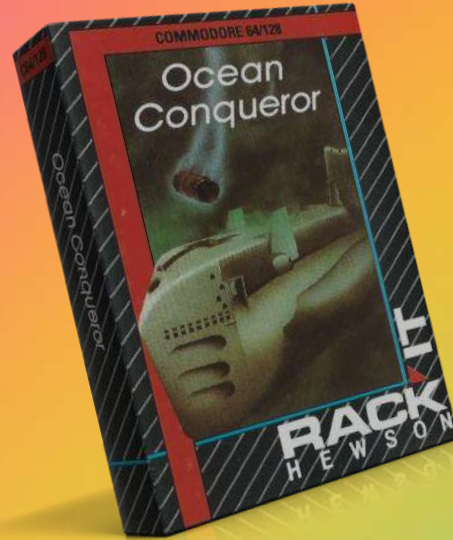
La giocabilità è il suo punto debole per il fatto che le mosse non sono spettacolari e il più delle volte le farete a caso.

La difficoltà è che è basato solo su mosse del kung-fu per voi e quindi dovete imparare ad usarle contro avversari che usano tecniche migliori delle vostre. Una storia basata tutta su duelli non spettacolari che può annoiare.

1994, ATARI

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	5
GLOBALE	7

Box Art: Copertine in 3D



Top 3



Hans' Adventure



ELVEN WARRIOR



**Street Fighter II
Champion Edition**



A hand holding a black remote control with white buttons is positioned in the lower-left foreground. The remote is pointed towards a television screen in the background. The screen displays a blurred image of a person. The text is overlaid on the screen area.

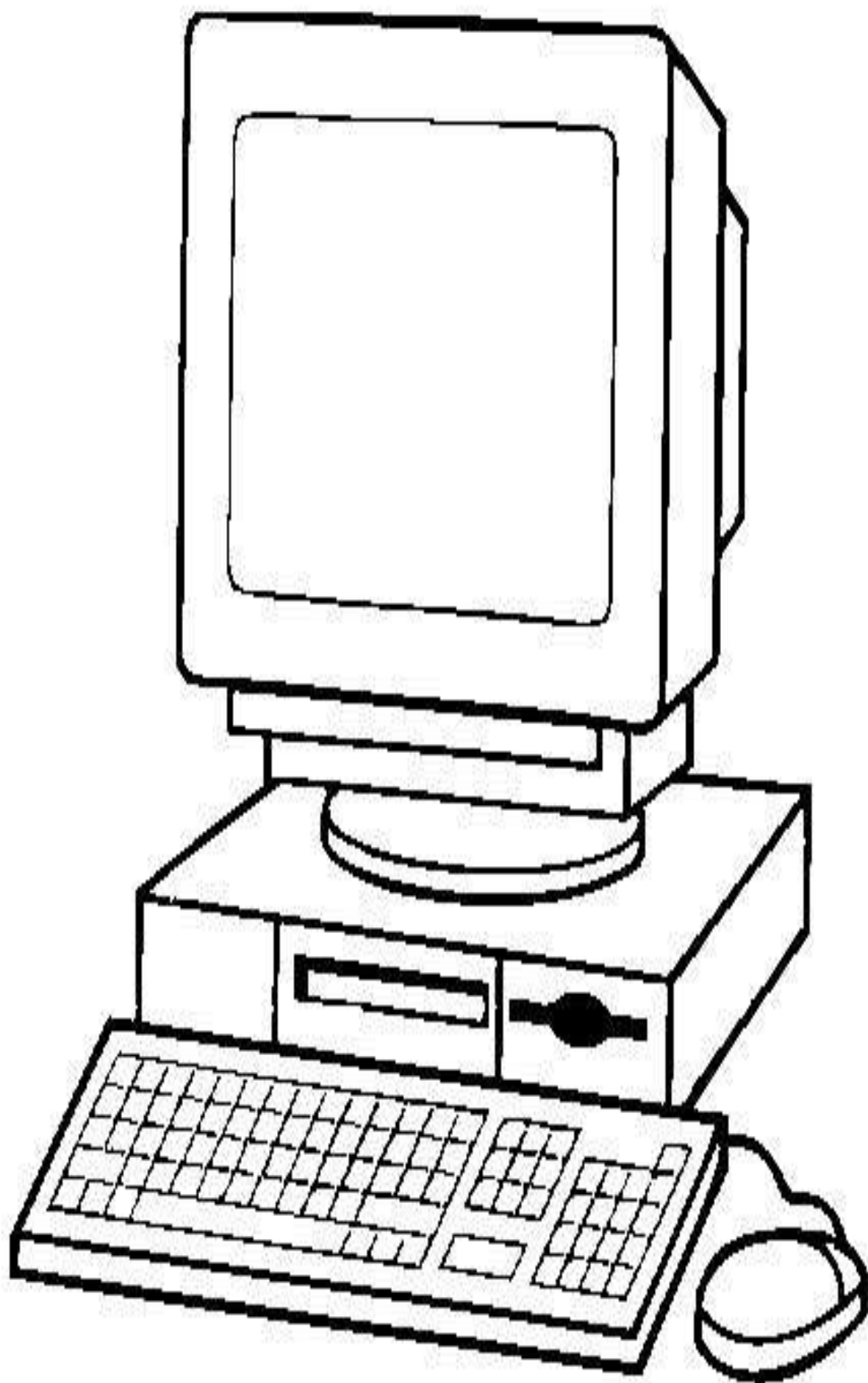
Multimedia

Grafica

Ufficio

Educativi

Hardware





ENCICLOPEDIA ITALIANA GROLIER per CDTV™



Edizione 1992

E' un prodotto multimediale per l'Amiga CDTV ed è interamente in italiano che facilita di certo la consultazione e offre un prodotto localizzato dopo tante produzioni multimediali in Inglese.



Tutte queste enciclopedia su Amiga si presentano quasi allo stesso modo, con una interfaccia estremamente semplice, senza fronzoli grafici e sembrano in effetti pensati per mostrare una grafica semplice e avara di contenuti, ma come già detto in altre recensioni, l'interfaccia di questi prodotti su Amiga è molto efficace e solitamente anche funzionale. Dopo la bella schermata introduttiva si passa in automatico alla tastiera alfabetica che serve per cercare le parole che vi interessano e una volta trovate potete cliccare sul nome per poi passare alla descrizione. Purtroppo la ricerca automatica con una sola consonante non fun-

ziona, quindi bisogna almeno metterne tre con un senso compiuto in modo che il computer possa trovare nel database le parole che ini-

compact disc

Il compact disc è un dispositivo per l'immagazzinamento di dati a lettura ottica (mediante laser), sul quale possono essere registrati suoni, immagini o testi. Fino a oggi è stato usato quasi esclusivamente per la registrazione stereofonica del suono, che, a differenza di quanto avviene in un disco fonografico convenzionale, viene qui codificato in forma digitale anziché analogica (v. digitale, tecnologia; videotecnologia).

I segnali acustici stereofonici (su due canali) vengono campionati in forma digitale a una frequenza di 44.100 volte al secondo per ogni canale. Ogni campione viene espresso mediante un numero di 16 cifre binarie, o bit. Tali valori campionati vengono registrati insieme a dati per la correzione di errori, a codici di tracking e a dati di cueing su di un nastro magnetico digitale che costituisce la matrice. Tale matrice, dopo una serie di passaggi intermedi,



ziano per quelle tre. Già questo purtroppo dimostra che non è molto potente come ricerca dei testi e che diventa subito un po' ostico da digerire.

Per avviare la ricerca, dopo aver scelto i termini per trovare le parole, dovete cliccare sull'icona della libreria.

Se la parola cercata ha delle immagini, si illuminerà il pulsante dell'occhio, mentre se è disponibile un suono o una frase parlata si



L'astro alpino, *Aster alpinus* (a sinistra), prospera nelle zone rocciose. È originario dell'Est europeo. L'A. novi-belgii (a destra) è originario dell'America Settentrionale ed è molto apprezzato tra i fiori da taglio ornamentali.

illuminerà l'icona della bocca.

Le immagini sono a tutto schermo e anche se è un prodotto CDTV, sono di ottima qualità e hanno una breve descrizione.

L'icona del libro aperto invece serve per una ricerca incrociata sul termine che scrivete.

Devo dire che questo prodotto non mi è piaciuto molto per il fatto che la ricerca è ostica e non ha nemmeno una ricerca per foto o audio separato. Anche cercando parole o termini che generalmente dovrebbe avere dei file multimediali non si trova nulla.

L'interfaccia è efficace perché è molto intuitiva, ma è complicato imparare il sistema per cercare le parole che in altri prodotti sempre su CDTV sono decisamente migliori e più completi.

Questa Enciclopedia multimediale non convince per via di un complicato sistema per cercare le parole e nessuna possibilità di accedere alle foto o all'audio in modo indipendente.

Qualità delle foto molto buona che anche senza l'AGA sono molto ben definite.

Interfaccia semplice, funzionale, ma si sente la mancanza di pulsanti multimediali per una ricerca migliore.

Una enciclopedia mediocre.



1992, GROLIER

INTERFACCIA	7
SUONO	6
MULTIMEDIA	8
FACILITA' D'USO	5
GALE	6,7

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
Pandora	COMMERCIALE	La versione per il Commodore 64 ha i nemici astratti come fossero dei fantasmi, mentre nella versione per Amiga e Atari ST sono umani.
Miner 2049er	COMMERCIALE	E' stato convertito su moltissime piattaforme grazie all'innovativo sistema della licenza che è stata concessa a chiunque volesse convertirlo.
Wonderboy	COMMERCIALE	Nella Compilation Big Box per Commodore 64 c'è una versione del gioco che non è quella finale in cui lo sprite principale è diverso, non c'è l'iconico skateboard e sono cambiati anche gli effetti sonori e i jingle. Lo skateboard fu incluso nel gioco perché durante lo sviluppo ne venne trovato uno abbandonato e venne l'idea di usarlo.

COSA SUCCEDDEVA NEGLI ANNI 40?

DATA	EVENTI
1940	Nel 1939, i Bell Telephone Laboratories completano questa calcolatrice, progettata dallo scienziato George Stibitz. Nel 1940, Stibitz dimostrò il CNC a una conferenza dell'American Mathematical Society tenutasi al Dartmouth College 
1943	Due scienziati, Warren S. McCulloch e Walter H. Pitts, pubblicano l'innovativo documento A Logical Calculus of the Ideas Immanent in Nervous Activity. Il documento è diventato rapidamente un lavoro fondamentale nello studio delle reti neurali artificiali e ha molte applicazioni nella ricerca sull'intelligenza artificiale 
1946	Durante la seconda guerra mondiale, la Marina degli Stati Uniti chiede al Massachusetts Institute of Technology (MIT) di costruire un simulatore di volo per addestrare gli equipaggi dei bombardieri 
1947	Alla Manchester University, Freddie Williams e Tom Kilburn sviluppano il tubo Williams-Kilburn. Il tubo, testato nel 1947, fu la prima memoria interamente elettronica ad alta velocità. Utilizzava un tubo a raggi catodici (simile a un cinescopio TV analogico) per memorizzare bit come punti sulla superficie dello schermo. 



**Al prossimo incredibile numero
#144
Marzo 2023**